

RESIDENT EVIL 3

NEMESIS

Cuadernos de tácticas

Ya sabemos que el mes pasado dijimos en el truco de Tomb Raider 4 y en la sección de cartas que este mes sacaríamos la guía de la última aventura de Lara Croft. Todavía no estamos seniles y nuestra memoria llega a eso. Simplemente resulta que el mes pasado cuando lo dijimos, no sabíamos que para este mes tendríamos todo un juegazo como RE3 en la calle. Creemos que, para la mayoría de vosotros, resultará más interesante este cuaderno de tácticas que el que teníamos previsto, ya que se trata de una aventura espectacular que no os debéis perder, os aseguramos que merece la pena, y creemos sinceramente que salís ganando con el cambio. Así continuamos, además, la penúltima entrega de Capcom del género Survival Horror con la última (o sea, que a Dino Crisis le sigue Resident Evil 3). El cuaderno de Tomb Raider 4 tendrá que esperar para mejor ocasión.

Todo lo que hace falta saber para terminar el juego de una pieza

Este es, posiblemente, el más difícil de todos los Resident Evil que han salido hasta la fecha. Habrá que ver qué hacen con Resident Evil: Code Veronica, pero como sigan así, va a hacer falta mucho más que una guía como ésta para terminarse las próximas entregas de la serie. El jefe es muy duro de pelar y encima tenemos que

enfrentarnos a él muchas veces (algunos dirían que demasiadas) a lo largo de toda la aventura. Pero no os preocupéis pues contáis con el apoyo de PSM, para proporcionaros todos los consejos que necesitáis para ganar. El equipo PSM ha confeccionado una serie de mapas indicando las localizaciones de todos los objetos, incluso los que aparecen de forma aleatoria. También os contamos cómo resolver los puzzles y dónde se producen los encuentros con jefes, así que no os podréis quejar. Tened en cuenta que la guía esta escrita para aquellos que se decidan a completar el juego en modo normal. Aquellos tan cobardes que no se atreven a jugar más que en el modo fácil, se darán cuenta de que hay ciertas diferencias en el desarrollo del juego. Para empezar, ya disponemos, desde el principio, de la mayor parte de las armas, y no hace falta que nos busquemos la vida para conseguir las piezas que nos permitan montarlas.

OBJETOS ESPECIALES

Prácticamente cada vez que matamos a Némesis, recibimos a cambio un maletín con piezas de armas u objetos para reponer nuestra salud. Así que esforzarse por matar a Némesis tiene una recompensa. Una vez tengamos las partes A y B, se pueden montar desde el inventario personal. Este es el orden en que las recibiremos:

EAGLE Parte A
EAGLE Parte B
Botiquín de Primeros Auxilios con 3 sprays
M37 Parte A
M37 Parte B
Otro Botiquín de Primeros Auxilios

NUEVOS MOVIMIENTOS

Conseguir dominar el giro rápido de 180 grados resultará fundamental para sobrevivir en determinados momentos del juego. Esto se consigue pulsando Cuadrado y Abajo al mismo tiempo. Una forma estupenda de evitar la garra mortal de Némesis es utilizar este movimiento cuando se lanza contra nosotros y salir corriendo, entonces damos rápidamente media vuelta y abrimos fuego contra él desde una distancia segura.

Escapar

Al quedar atrapados en los brazos de un zombie, en la garra mortal de Némesis, o en las garras de cualquier otra criatura, lo que hay que hacer es pulsar rápidamente los botones direccionales, Cuadrado, X, R1, R2 y L1 para escapar. Hemos podido comprobar que cuando estamos atrapados en las garras de Némesis, lo que mejor nos funcionaba era pulsar rápidamente R1 y X, y casi siempre lográbamos evitar que nos rematara con su golpe mortal.



Es posible escaparse de la mortal garra de Némesis.

Esquivar

Este nuevo movimiento sólo funciona cuando estamos de pie con el arma desenfundada. Si mantenemos pulsados los botones R1 o R2 a la vez que pulsamos rápidamente el botón X (que sirve para disparar cuando estamos apuntando con un arma), a veces lograremos evitar un ataque, si logramos realizar el movimiento en el momento en que se produce dicho ataque. Si logramos acostumbrarnos a pulsar

rápidamente el botón de acción al disparar, lograremos esquivar un buen número de ataques. En el juego de los Mercenarios, del que ya hablaremos más adelante, cada vez que logremos esquivar un ataque recibiremos tiempo de bonificación, que nos permitirá ganar preciosos segundos a nuestro escasísimo tiempo.

BIDONES DE COMBUSTIBLE Y CARGAS DE DINAMITA

Los bidones de combustible rojos están convenientemente colocados por toda Raccoon City y, curiosamente, parecen estar siempre en lugares de intensa actividad de zombies e individuos similares. Conviene mantenerse a una distancia prudencial del bidón, mantener pulsado el botón R2, apuntar, y disparar al mismo cuando los enemigos se reúnan a su alrededor.



Dispara a los bidones de combustible para despejar toda la zona de enemigos de un solo disparo.

Las cargas de dinamita (bombas) son también rojas y probablemente ya os hayáis encontrado alguna y os habréis acercado a ella para tratar de activarla, pero sin lograrlo. La razón es que se usan de la misma forma que los bidones. También hay numerosos objetos, como válvulas y similares, a los que también habrá que disparar realizando la misma maniobra del botón R2, que acabamos de explicar.

Mezcla de Pólvora

Si combinamos los distintos tipos de pólvora con la ayuda de la Herramienta de Recarga, descubriremos que podemos fabricar nuestra propia munición. Hay nada menos que trece combinaciones diferentes de pólvora.

A	Balas de Pistola
A + A	Balas de Pistola (35)
B + B + A	Balas de Pistola (60)
A + A + A	Balas de Pistola (61)
B	Cartuchos de Escopeta
B + B	Cartuchos de Escopeta (18)
A + A + B	Cartuchos de Escopeta (20)
B + B + B	Cartuchos de Escopeta (30)
C	Granadas
A + C	Granadas de Fuego
B + C	Granadas de Ácido
C + Granadas	Granadas Heladas
C + C + C	Balas de Magnum

Si creamos el mismo tipo de munición una y otra vez, iremos cogiendo práctica y llegará un momento en que desarrollemos nuevos tipos de munición. Por ejemplo, tras usar tres veces la Pólvora B para fabricar cartuchos de escopeta, veremos que el número de balas obtenidas sube de siete a ocho. Después de fabricar siete cajas, la cantidad de balas sube hasta nueve. Después de la siguiente caja, nos encontraremos con que se nos ofrece la opción de fabricar un tipo avanzado de munición: los cartuchos de escopeta E. Esto también ocurre con las balas para pistola, obtendremos las balas de pistola E.

SOBRE LA ESTRATEGIA

Algunos de los objetos que se incluyen en la lista se colocan en el mapa de forma aleatoria. Por lo general, si no están en uno de los sitios, estará en otro de los indicados, pero, en cualquier caso, el objeto no quedará completamente excluido, y será posible encontrarlo. Por ejemplo, el Lanza-Granadas y el Magnum pueden intercambiar sus posiciones al azar. Recordad que usamos el modo normal cuando hicimos esta estrategia.

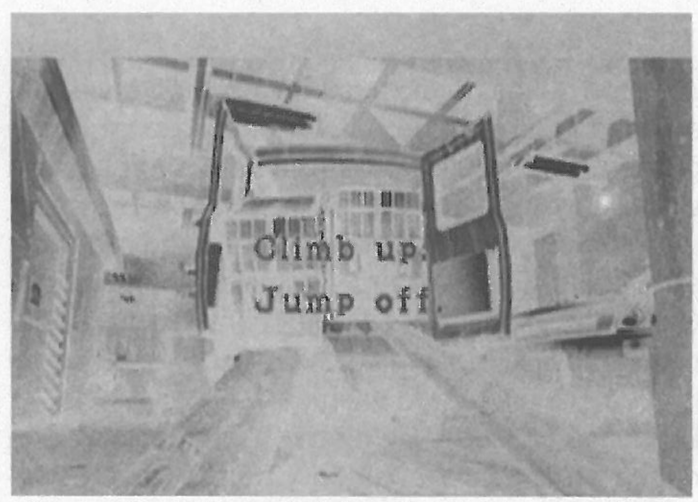
La nueva opción de Selección añade toda una nueva perspectiva al juego y permite que podamos volver a jugarlo muchas veces. Hay diez puntos a lo largo de la historia en los cuales nos

encontraremos con dos opciones en pantalla. Elige una y se crea un escenario completamente distinto. En esta estrategia, tratamos de explicar todos los resulatdos diferentes a los que se puede llegar con cada elección que hagamos.

AFUERAS DE LA CIUDAD

Almacén

Usando la llave que puede encontrarse en la sala de guardar partida del piso superior se puede abrir la puerta de la primera planta para salir del edificio.



Haced vuestra elección resaltando la opción que os interese y pulsando el botón X.

1.- Spray de Primeros Auxilios – en la primera planta en una caja que hay tras una carretilla elevadora.
2.- Balas para Pistola – en la primera planta, en una esquina, tras una luz verde intermitente.
3.- Llave del Almacén – en la segunda planta, en la sala de guardar, tras la puerta.
4.- Pólvora A (2) – en la segunda planta, en la sala de guardar, en el archivador alto.
5.- Cinta para Máquina de Escribir – en la segunda planta, en la sala de guardar, sobre el escritorio.

Callejón
6.- Hierba Verde
7.- Hierba Verde

Sala de Fontanería
8.- Gasolina para Mechero – En la estantería.
9.- Escopeta – En el cadáver de la esquina.
10.- Hierba Verde (2) – En el primer nivel de la salida de incendios.
11.- Mapa de las Afueras – En la pared, sobre la caja que hay bajo la salida de incendios.

Bar
Conviene reservar munición y dejar que Brad mate al zombi cuando éste ataque (no hace falta

preocuparse por Brad, no le pasará nada). Luego hay que coger el mechero y dirigirse a la calle.

12.- Postal de la Torre del Reloj – Sobre la Barra.
13.- Balas de Pistola – Sobre la estantería que hay cerca de la caja registradora.
14.- Mechero – Junto al teléfono que hay cerca de la puerta.

Calle
15.- Pólvora B – Dentro del coche patrulla una vez que salga el zombi.

Puerta Atada Con Cuerda
16.- Combinando el Mechero con la Gasolina de Mechero en el inventario y usándolo con la cuer-



Hay que combinar el Mechero y la Gasolina de Mechero en el inventario y usarlo con la cuerda empapada de gasolina.

da empapada de gasolina para cruzar la puerta. Los zombies que hay tras la barricada pueden eliminarse simplemente retrocediendo un poco y esperando a que se acerquen al bidón de combustible. Entonces, disparando al bidón se puede eliminar a la mayoría de los no muertos de un disparo.

17.- Hierba Roja (2) y Foto A – Junto al cadáver del policía que hay tras la barricada, y registrando el propio cuerpo.

Sala de Guardar Partida

18.- Pólvora A y B – En la estantería de la Sala de Guardar Partida.

ESTRATEGIA DE NÉMESIS
SELECCIÓN Nº1

Comisaría de Policía

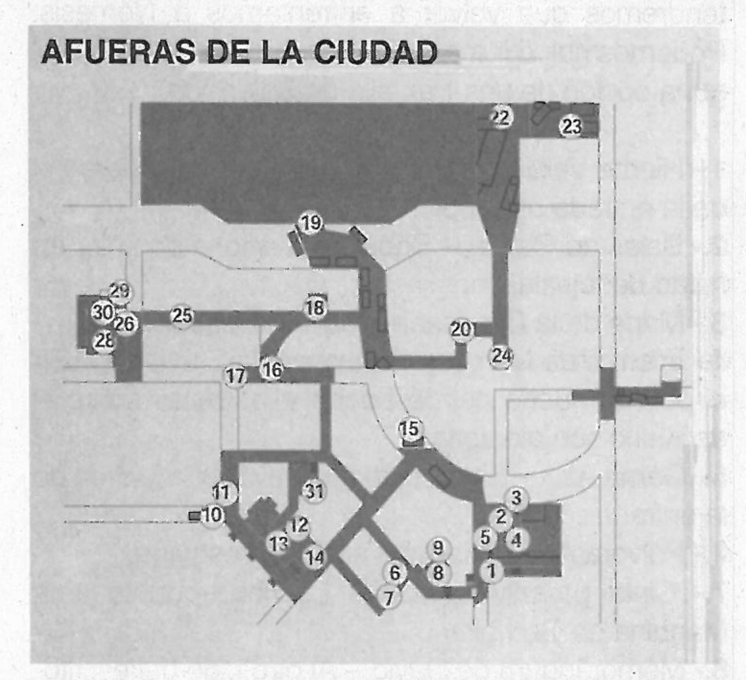
Se puede combatir al monstruo o entrar en la comisaría, esas son las dos opciones que se nos presentarán cuando nos encontremos frente a la Comisaría. Sólo si nos hemos estado preparando adecuadamente para este primer choque tendremos posibilidades de acabar con Némesis esta primera vez.

Aunque hayamos aprovechado la pólvora B que encontramos en la última sala de guardar partida

para hacer munición para escopeta, sólo contaremos con 10 o 15 balas por culpa de los anteriores enfrentamientos con zombis. Por desgracia ¡eso no es ni mucho menos suficiente! Si decidimos enfrentarnos a él, tendremos que aprender a dominar el nuevo movimiento de esquivar, gastar toda nuestra munición de pistola y escopeta y unos cuantos objetos para restablecer la salud. Si logramos matar a Némesis (o si registramos el cadáver de Brad mientras nos enfrentamos a él), encontraremos un tarjetero en el cuerpo de Brad. Al buscar entre las tarjetas, encontraremos su tarjeta de identificación de S.T.A.R.S. Encontraremos nuestra propia tarjeta en la comisaría si no nos enfrentamos a Némesis.



Al registrar el cuerpo de Brad mientras nos enfrentamos a Némesis encontraremos el tarjetero, después conviene huir. Al revisar el tarjetero, encontraremos una tarjeta de S.T.A.R.S.

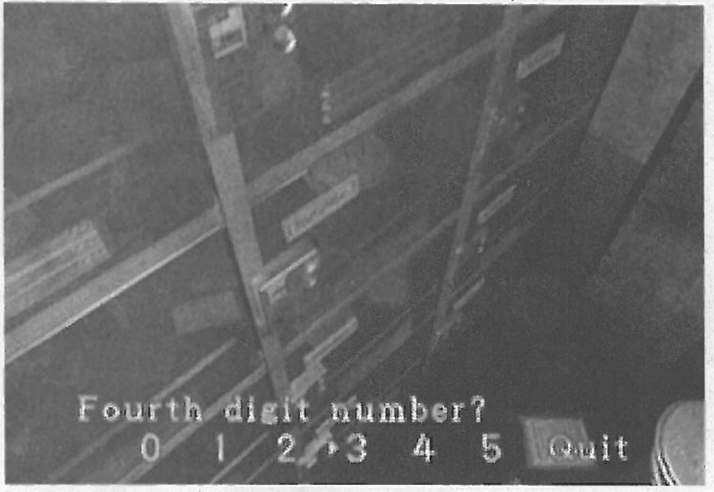


COMISARÍA DE POLICÍA 1ª PLANTA

Hay que usar la tarjeta de identificación de S.T.A.R.S. para acceder a la información del ordenador del vestíbulo y conseguir el código (aleatorio) que nos hace falta para abrir el compartimento del depósito de pruebas en el que se encuentra la Llave S.T.A.R.S. Ahora hay que usar la llave para abrir la puerta de la Segunda Planta. Aquí encontraremos, entre otros objetos, el Lanza-Granadas y la Ganzúa. En el camino de salida, cerca de la sala para guardar partida,

tendremos que volver a enfrentarnos a Némesis. Podemos huir o ir a por él, aunque no se trata de ninguna opción de una Pantalla de Selección.

1.- Hierba Verde (2) – Nada más entrar, a la derecha de la entrada principal.
2.- Balas de Pistola – Sobre el escritorio que hay en mitad de la sala.
3.- Mapa de la Comisaría – Sobre el escritorio.
4.- Informe de Marvin y Cartuchos de Escopeta – En el policía muerto del despacho y las balas sobre el escritorio son aleatorias.
5.- Gema Azul – En el cajón que hay a la izquierda de la entrada.
6.- Pólvora A – En Taquilla alta de la esquina.
7.- Cinta para Máquina de Escribir – Junto a la Máquina de Escribir.
8.- Memorándum de David – Al otro lado del escritorio de la máquina de escribir.
9.- Tarjeta S.T.A.R.S – Sobre la mesa que hay cerca del podio. Es la tarjeta de identificación que tendrá que usar Jill en el ordenador de la primera planta.
10.- Cinta para Máquina de Escribir – En el escritorio que hay cerca de la puerta.
11.- Cartuchos de Escopeta – En la repisa de la Chimenea (Aleatorio).
12.- Llave con Escudo – En el cajón cerrado por código numérico del depósito de pruebas. Al revisarlo se convierte en la llave S.T.A.R.S.



Gracias a este ordenador podremos entrar.

COMISARÍA DE POLICÍA 2ª PLANTA

1.- Hierba Roja (2) – Al final del corredor (Aleatorio).

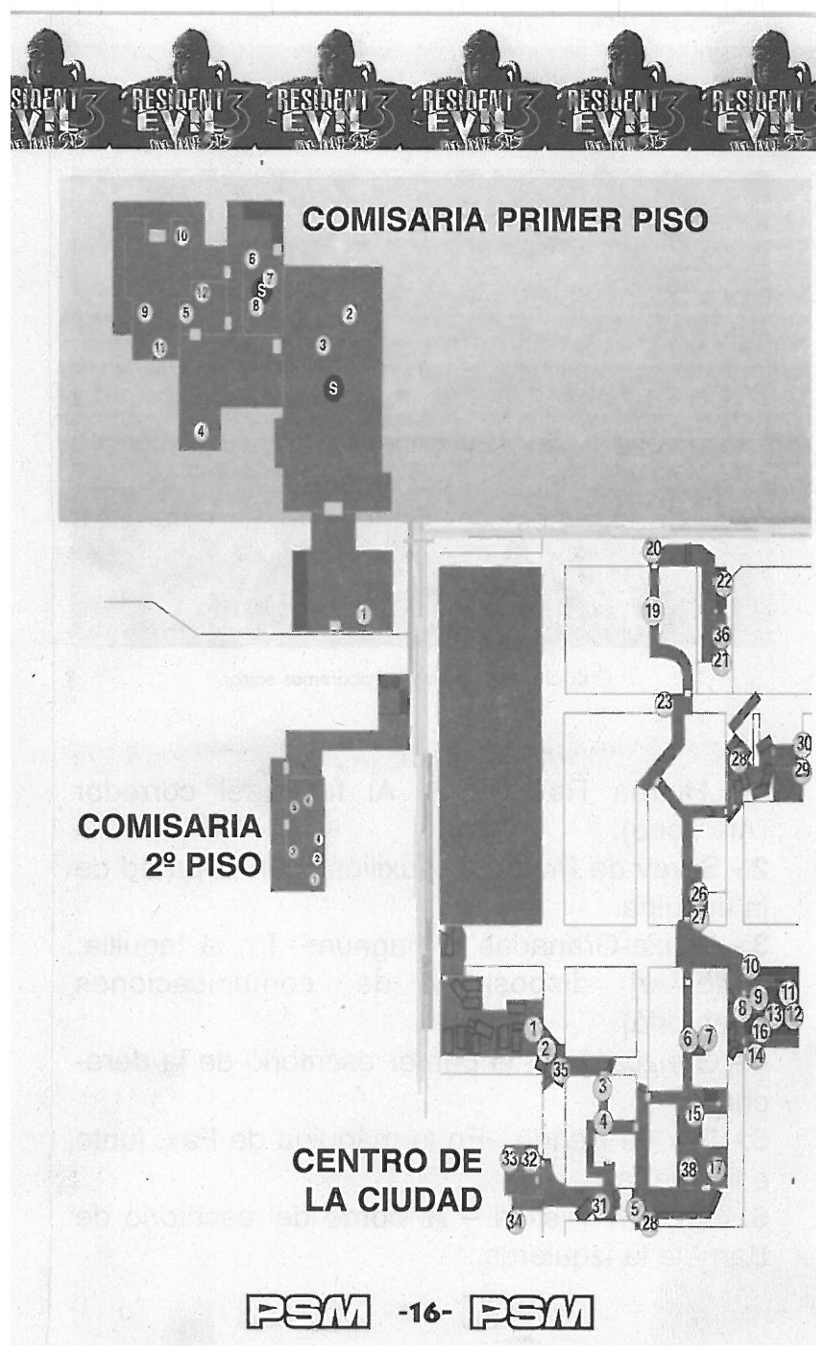
2.- Spray de Primeros Auxilios – En la pared de la esquina.

3.- Lanza-Granadas o Magnum– En la taquilla, junto al dispositivo de comunicaciones (Aleatorio).

4.- Ganzúa – En el primer escritorio de la derecha.

5.- Fax de Kendo –En la máquina de Fax, junto a la puerta.

6.-Balas de Pistola – Al borde del escritorio de Barry, a la izquierda.


RESIDENT EVIL 3
COMISARIA PRIMER PISO
COMISARIA
2º PISO
CENTRO DE
LA CIUDAD

AFUERAS DE LA CIUDAD, CONTINUACIÓN

Hay que usar la Ganzúa en la puerta de la calle cerca de la fogata e ir al Aparcamiento.

20.- Balas de Pistola, Diario de Mercenario – En el mercenario muerto del callejón.

21.- Hierba Azul (2) – Cerca de la verja del muro de la izquierda.

22.- Pólvora B – En cadáver cerca del aparcamiento delante del autobús.

23.- Cable Eléctrico – Del coche que está recargando la batería en el aparcamiento.

CENTRO DE LA CIUDAD

Aparcamiento

La zona del centro empieza en esta sala para guardar partida. Revisando el mapa de cuando en cuando, conseguiremos llegar con el menor número de problemas posible hasta la siguiente zona en la que se puede guardar la partida, en el callejón. Usando el callejón lateral se evita tener que atravesar el Restaurante por el momento.

1.- Balas de Pistola – En el escritorio que hay a mano izquierda nada más entrar en la sala para guardar partida.

2.- Cinta para Máquina de Escribir – Junto a la máquina de escribir.

3.- Mapa del Centro de la Ciudad – En la pared del callejón.

4.- Pólvora A – En el cadáver que hay en el lugar en que ataca la criatura. Hay un cajón colgando por encima al que se puede disparar para que caiga sobre el monstruo.
5.- Hierba Verde (2) – Cerca del puzzle de agua.

Sala de Guardar Partida del Centro Comercial
Hay que preparar el inventario personal para un nuevo enfrentamiento con Némesis. Debería consistir fundamentalmente en munición para escopeta y un par de mezclas de hierbas. Y, si pasamos por el restaurante, podemos coger la ganzúa.
6.- Manivela Oxidada – En la sala para guardar partida, junto a la puerta.
7.- Cartuchos de Escopeta – En la esquina, en la estantería.

Redacción del Periódico

Nota: Aquí existe la posibilidad de pasar antes por el restaurante y enfrentarnos allí a Némesis. En ese caso, encontraremos la Gema Verde sobre un escritorio de la segunda planta.

En la redacción del periódico, moviendo el taburete a la izquierda, delante de las máquinas expendedoras, llegaremos al conmutador eléctrico, que, al activarlo, proporcionará corriente a las puertas de postigos cerradas.

8.- Cinta para Máquina de Escribir – En la esquina derecha, al entrar en el edificio.
9.- Spray de Primeros Auxilios – En el mostrador de la derecha, al entrar en el edificio.
10.- Foto B – Sobre la máquina expendedora de la izquierda.

ESTRATEGIA DE NÉMESIS
SELECCIÓN Nº2

Redacción del Periódico o Restaurante
Si visitamos la redacción del periódico antes que el restaurante, nos encontraremos allí por primera vez a Carlos, en vez de hacerlo en el restaurante, y se nos presentará la siguiente elección.

Redacción del Periódico
Tras encontrarnos a Carlos en el suelo, tras el escritorio de la segunda planta, se nos ofrecerán las dos siguientes opciones: “Saltar por la Ventana o Esconderse en la Parte de Atrás”.



Usar objetos para recuperar la salud durante el combate afectará no sólo a Jill, sino también a Carlos.

Saltar por la Ventana: Carlos se marchará y Némesis nos perseguirá por las calles cuando volvamos a esta zona. No contaremos con el apoyo extra de Carlos.

Esconderse en la Parte de Atrás: Némesis cargará, atravesando la ventana y empalándose con el cristal, pero al poco rato se levantará para seguir luchando. Tomemos la decisión que tomemos, tendremos que enfrentarnos a él, pero

hacerlo con Carlos a nuestro lado resulta muy útil. Hay que tener en cuenta que Carlos también puede sufrir demasiado daño y acabar muriendo. Podemos usar la escopeta para acabar con Némesis; nos costará unas diez balas con la ayuda de Carlos. Encontraremos un objeto especial en el pasillo como recompensa por nuestro trabajo.

Restaurante

Si visitamos el restaurante antes que la redacción del periódico, tendrán lugar aquí tanto nues-



Si venimos aquí antes de visitar la redacción del periódico, al levantar la trampilla para acceder al sótano se activa la selección.

tro primer encuentro con Carlos como nuestra segunda selección. También habrá dos unidades de pólvora A sobre una mesa del comedor que no estarían allí si hubiéramos saltado por la ventana de la redacción del periódico. La Gema Verde no estará en el cadáver del sótano lleno de agua si visitamos primero el restaurante y nos vemos con Némesis allí.
Hay que usar la Ganzúa con el armario que hay junto a la puerta trasera y después usar la boca de incendios en el portal. Entonces se presentará la siguiente opción de juego: "Correr al Sótano o Esconderse en la Cocina".

Correr al Sótano: Si elegimos esta opción, tendremos que volver a subir antes de que el agua cubra a Jill, y no encontraremos la Gema Verde en el cadáver. Una vez arriba, podemos enfrentarnos a Némesis con ayuda de Carlos. Encontraremos un objeto especial cerca de la puerta del sótano como premio.

Esconderse en la Cocina: En esta opción, Jill lanzará la lámpara al escape de gas, que hará saltar a Némesis por los aires, aunque no acabará completamente con él. Cuando despierte, tendremos que rematarlo. Tenemos que tratar

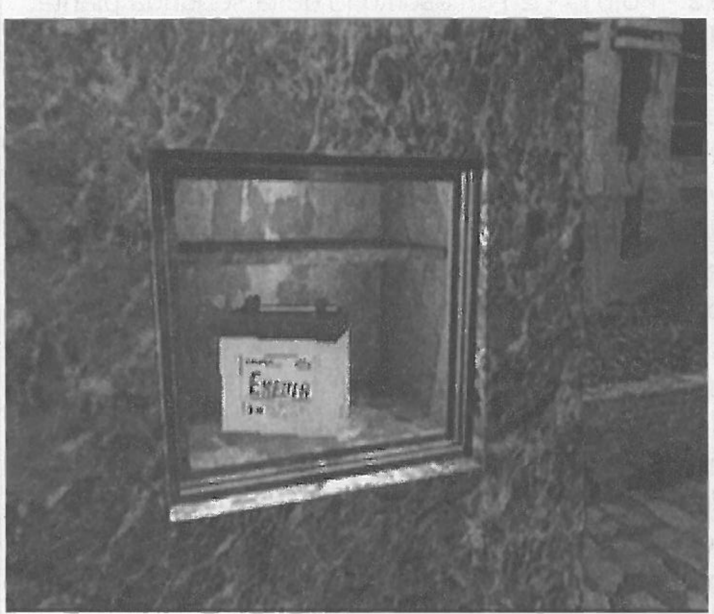
de situarnos de modo que Némesis quede entre Carlos y Jill, para poder dispararle con la escopeta por la espalda. Cuando muera, por ahora, encontraremos un objeto especial cerca de la trampilla del sótano como premio.

CENTRO DE LA CIUDAD, CONTINUACIÓN

11.- Memorándum del Reportero - Arriba, cerca de la máquina para beber agua.
12.- Foto C - En un escritorio de la segunda planta.
13.- Objeto Especial - Tras matar a Némesis, encontraremos las piezas en el hall de la segunda planta.
14.- Hierba Roja (2) - Si decidimos saltar por la ventana, las encontraremos en el callejón.
15.- Gema Verde - En el cadáver del sótano si nos enfrentamos primero a Némesis en la redacción del periódico. Si no está en el sótano del restaurante, estará en el escritorio que hay junto a la puerta del despacho de la segunda planta.
16.- Boca de incendios - Hay que usar la ganzúa para abrir el armario que hay cerca de la puerta trasera.
17.- Pólvora A (2) - Sobre la mesa de la zona de restaurante si nos enfrentamos a Némesis aquí o acabamos con él en la redacción del periódico.
18.- Guía de la Ciudad - Sobre una mesa de la zona de restaurante.

Ayuntamiento de Raccoon City

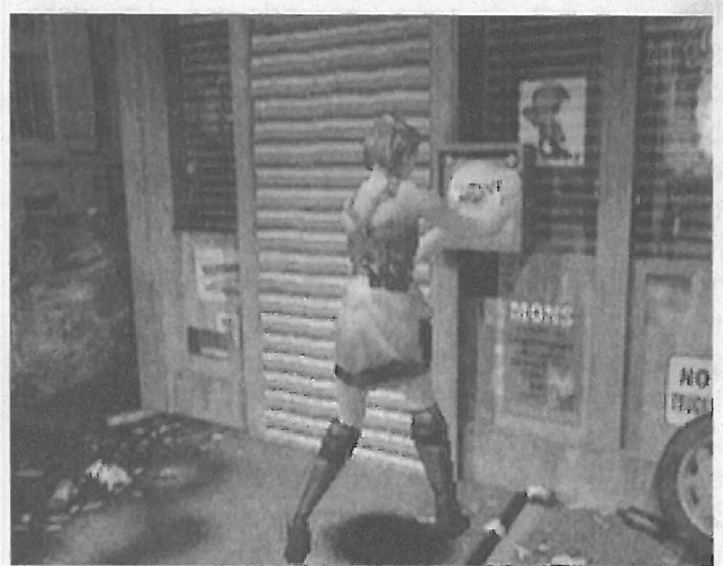
Hay que colocar ambas gemas, la azul y la verde en el artilugio con aspecto de reloj que hay a la derecha de la puerta para entrar en el Ayuntamiento. Nos metemos por la izquierda en la bifurcación hacia el tranvía, disparamos al bidón de combustible para acabar con los perros o policías muertos (aleatorio), y cogemos la Llave inglesa del tranvía. Volvemos al patio de la estatua y cogemos el Libro de Bronce de las manos de la estatua del alcalde. Llevamos el



Si cambiamos el Libro por la Brújula, podremos coger la batería que se esconde en la estatua.

libro al puzzle de agua (marcado con el número 5 en el mapa) y lo colocamos en el primer hueco que vemos. Cogemos entonces la brújula de bronce del segundo hueco de la pared, la colocamos en las manos de la estatua del alcalde y cogemos la batería.

19.- Hierba Verde (2) – En un callejón camino del tranvía.
20.- Cartuchos de Escopeta – En el cadáver que hay justo al otro lado de la puerta.
21.- Memorándum de Mecánica – Sobre la caja de fusibles del tranvía.
22.- Llave Inglesa – En el segundo vagón del tranvía, en un asiento, cerca de la puerta trasera.
23.- Pólvora B – Registrando el interior del coche al volver del tranvía, después de que salga el zombi.
24.- Hierba Verde (3) – La puerta que conduce a la estatua del alcalde se abrirá en el camino de vuelta del tranvía. Nada más pasar la puerta por la que escapa el grupo de zombis, encontraremos la Hierba (aleatorio).
26.- Libro de Bronce – En las manos de la estatua del alcalde.
27.- Brújula de Bronce – Se coge del primer hueco, tras colocar el Libro de Bronce en el otro hueco que hay frente al primero.
Batería – De la parte posterior de la estatua del alcalde, una vez resuelto el puzzle.



Usando la manivela y después la llave inglesa con esta manivela, podremos abrir la puerta de entrada a la gasolinera.

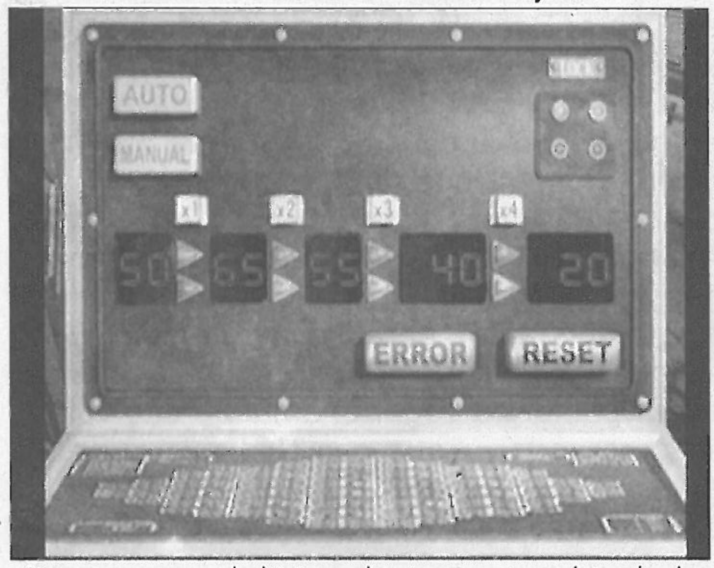
Gasolinera

Hay que usar la manivela y después la llave inglesa para abrir la puerta de la gasolinera. (B-A-C-D) Repitiendo esta secuencia en el monitor de temperatura del aceite que hay tras la caja registradora, introduciremos el código y obtendremos la máquina para refinar aceite. Ahora tendremos que salir corriendo de la gasolinera, mientras ésta salta por los aires.

28.- Hierba Roja (2) – Cerca de los surtidores, delante de la gasolinera.

29.- Spray de Primeros Auxilios – Tras el mostrador.

30.- Máquina para refinar Aceite – Desbloqueando el control de temperatura del aceite tras el mostrador obtendremos este objeto.



Si esperamos, en vez de dirigirnos a la primera puerta en abrirse, los dos códigos indicados servirán para abrir ambas puertas.

Subestación

Usando la Batería en el interruptor del ascensor podremos acceder al nivel superior. Si dejamos que los zombis se agrupen podemos acabar con ellos con unos cuantos disparos de escopeta bien colocados. En la Subestación,

nos encontraremos con dos puertas que se abren a distintos niveles de voltaje. Podemos poner la máquina en modo manual para conseguir la luz verde y después, en el transformador, introducir lo siguiente: Rojo, Rojo, Rojo y Azul para abrir la puerta de mayor voltaje. Si nos quedamos ahí, sin dirigirnos a la puerta abierta antes de introducir el siguiente código, dicho código, que nos permitirá abrir la puerta de menor voltaje, será: Rojo, Azul, Azul y Azul. Sin embargo, en caso de habernos movido y haber decidido electrocutar a los zombis antes de abrir la segunda puerta, el segundo código habrá cambiado. Hay que ir primero a coger el arma de alto voltaje, para poder usarla con Némesis si escogemos salir. Aunque no se nos puede olvidar volver a coger el fusible.

31.- Balas de Pistola – Del obrero muerto nada más entrar en la azotea.
32.- Magnum o Lanza-Granadas – En el armario de la sala de alto voltaje (aleatorio).
33.- Fusible – En la estantería de las salas de bajo voltaje.
34.- Pólvora B (3) – En el escritorio del cuarto de atrás (si no hemos acabado antes con los zombis que hay fuera, no aparecerá).

ESTRATEGIA DE NÉMESIS:
SELECCIÓN Nº3

Subestación
Tras poner correctamente el voltaje para abrir ambas puertas de la subestación, se nos ofrecerán las dos opciones siguientes: "Dirigirse a la salida de emergencia o Aumentar la potencia eléctrica".

Dirigirse a la salida de emergencia: Al escoger esta opción, saldremos corriendo por la salida de emergencia, cruzando la puerta siguiente. En la calle, Némesis nos atacará desde un tejado. Los dos primeros disparos de su Lanza-Cohetes alcanzarán al grupo de zombis que rodean a Jill. Hay que aprovechar el tiempo de recarga para correr hacia el ascensor que hay cerca de la dinamita roja que está sujeta a la pared. Cuando Némesis baje saltando, hay que disparar a la dinamita y después usar el Lanza-Granadas, la Escopeta y/o el Magnum para rematarle. Si agarra a Jill, hay que pulsar rápidamente los botones R1 y X; en ocasiones podrá soltarse sin sufrir el más mínimo daño. Tras acabar con él, soltará un objeto especial. Si no elegimos una opción, seguirá atacando en la misma zona.

Aumentar la potencia eléctrica: Jill Valentine se acercará al regulador de voltaje y aumentará la potencia, haciendo que salten chispas y descargas eléctricas de la puerta que alcanzarán al grupo de zombis y harán que les reviente la cabeza. Al elegir esta opción se anulará la pelea con Némesis en el exterior, por lo que, además, perderemos la opción de conseguir el objeto especial.



Hay que lograr atraer a Némesis a los cartuchos de dinamita y hacerlos detonar de un disparo certero mientras mantenemos pulsado el botón R2.

Oficina de Ventas

Lo primero que tenemos que hacer es coger la llave inglesa y usarla en la boca de incendios del callejón para conseguir la manguera. Después tenemos que usarla en la boca de la pared que hay delante de la sala de guardar partida para apagar las llamas que hay delante de la oficina de ventas. Entonces hay que coger la manivela y disparar al bidón de combustible para eliminar a los dos mons-



Disparando a las válvulas nos libraremos de unos cuantos zombis de golpe.

truos cercanos y entrar en la oficina. En modo difícil, el código del ordenador para abrir la puerta es 'Adravil'; en modo fácil es 'Safsprin'. No hay que olvidar pulsar el botón RETURN del teclado para introducir el código. Ahora tenemos que conseguir la mezcla de aceite del cuarto de atrás. Dejamos que los zombis se acerquen a los conductos de nitrógeno líquido y después disparamos contra la válvula. Se verán metidos de lleno en una trampa mortal y morirán. Hay que tener cuidado a la salida, ya que nos esperan unas cuantas sorpresas de zombis más.

24.- Manguera – Usando la Llave inglesa, la obtendremos del final del callejón.
25.- Hierba Azul (2) – En el callejón delante de la oficina de ventas.
26.- Manivela – En la esquina, al abrir la puerta del callejón que da a la oficina de ventas.
27.- Spray de Primeros Auxilios y Fax Comercial – Se encuentran en la parte posterior de la sala en la esquina izquierda, cerca de Nikolai.
28.- Informe del Director – En el escritorio cerca del ordenador y control remoto del anuncio.
29.- Aditivo para Aceite – En la estantería de la izquierda del cuarto de atrás.
30.- Pólvora A (3) – En la estantería de la derecha del cuarto de atrás (aleatorio).

Sala de Armamento

Usando la manivela en el agujero que hay junto a la puerta, la abriremos. ¡Cuidado con los pájaros!

31.- Granadas (3) – Tras la puerta.

CAJAS DESLIZANTES
SELECCIÓN Nº4

En el aparcamiento, se nos ofrecerán dos opciones: Trepar o Saltar. Se refiere al agujero en el que estamos colgando, que se forma en el suelo cerca del coche del que sacamos el cable eléctrico.
Trepar: Si escogemos esta opción, treparemos fuera del agujero y las cajas que caen desde la furgoneta pasarán de largo y caerán en el agujero. Esta es una opción bastante segura.

Saltar: Al escoger esta opción, saltaremos dentro del agujero y nos atacarán unas Sanguijuelas de un monstruo que nos encontraremos más adelante en el juego. La escalerilla de salida está un poco más adelante, en las cloacas, a escasa distancia, y nos deja cerca de la entrada del aparcamiento.

Centro de la Ciudad

35.- Granadas – En el coche patrulla abierto que hay fuera de la sala de guardar partida del aparcamiento.

De camino al tranvía con la Mezcla de Aceite, Máquina para refinar aceite, Fusible y Cable, Némesis volverá a atacar alrededor del Ayuntamiento. Hay que tener el Lanza-Granadas preparado para este combate, junto con la munición que acabamos de encontrar usando la manivela en las Afueras de la Ciudad; tendremos que gastarla prácticamente toda para acabar con él. Es prudente mantener las distancias, aunque tampoco se puede dejar tanta como para que quede fuera del alcance de nuestro Lanza-Granadas. Después recogemos el objeto especial y seguimos nuestro camino hacia el tranvía.

El Monstruo de las Alcantarillas

De camino al tranvía, en el patio de Lonsdale Yard, caeremos por un agujero que se forma en la acera e iremos a parar a las alcantarillas. Hay dos puntos por los que el monstruo que hay debajo asoma su fea jeta. Asomándonos a estos dos puntos con cuidado y disparando en cuanto lo veamos, antes de que vuelva a meterse en el agujero por el que salió, podremos librarnos de él. En cada uno de estos dos sitios por los que asoma el monstruo hay un interruptor que tendremos que activar para bajar la escalerilla y poder salir. Es posible activar ambos interruptores antes de matar al monstruo, pero resultará

más complicado subir por la escalerilla si el monstruo nos sigue atacando mientras lo intentamos..

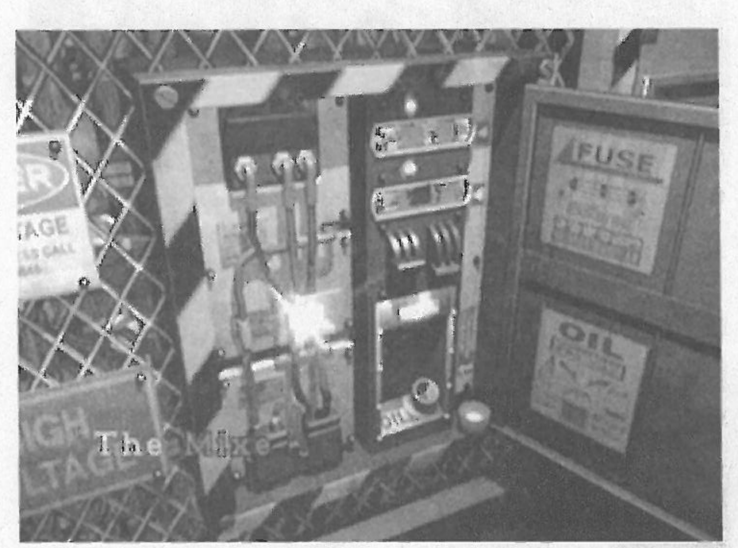


Hay un interruptor en cada uno de los sitios por los que el monstruo asoma la cabeza, que tendremos que activar para bajar la escalerilla de salida.

El Tranvía

En la parte posterior del tranvía, combinamos el aditivo para aceite con la máquina para refinar aceite y lo ponemos en la caja de fusibles junto con el fusible y el cable eléctrico. Más tarde, cuando el tranvía esté en marcha, se oirá a Némesis en el vagón de cola.
Si investigamos de dónde proceden los ruidos y hablamos con el mercenario tan pronto como

recuperemos el control (si tratamos de matar a Némesis, llegaremos a la misma secuencia, y no obtendremos ningún objeto especial), él se encargará de detener el ataque de Némesis y Carlos informará a Jill de que los frenos del tranvía están fallando. Entonces tendremos otra elección que hacer: "Saltar por la ventana o Usar el freno de emergencia". La mayor diferencia entre ambas opciones es dónde iremos a parar cuando el tranvía se detenga.



Tenemos que combinar el aditivo para aceite con la máquina para refinar aceite y colocarlo en la caja de fusibles, junto con el fusible y el cable eléctrico.

36.- Granadas de Fuego – Carlos se las entrega a Jill al terminar con la caja de fusibles.

CRISIS EN EL TRANVÍA
SELECCIÓN Nº4

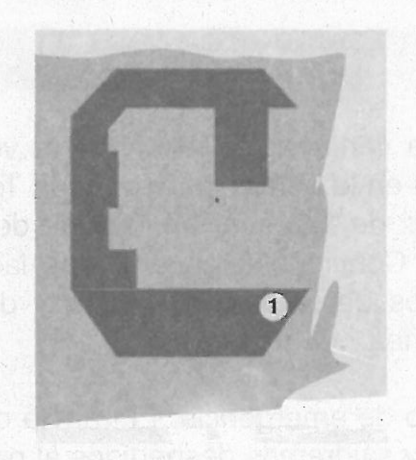
Saltar por la ventana: Al saltar por la ventana, acabaremos en la parte posterior de la Torre del Reloj, en vez de aparecer en la parte delantera de la torre. Conviene explorar todas las salas que podamos de la primera planta y después dirigirnos arriba.

Usar el freno de emergencia: El tranvía chocará con la torre y saldremos despedidos al patio. No hay más que cuervos y una puerta abierta a la izquierda de la entrada principal, por la que deberemos entrar en la torre.

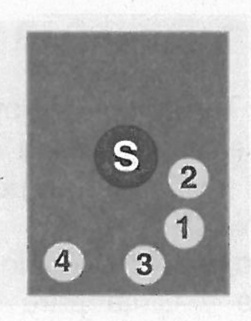
TORRE DEL RELOJ 1ª PLANTA

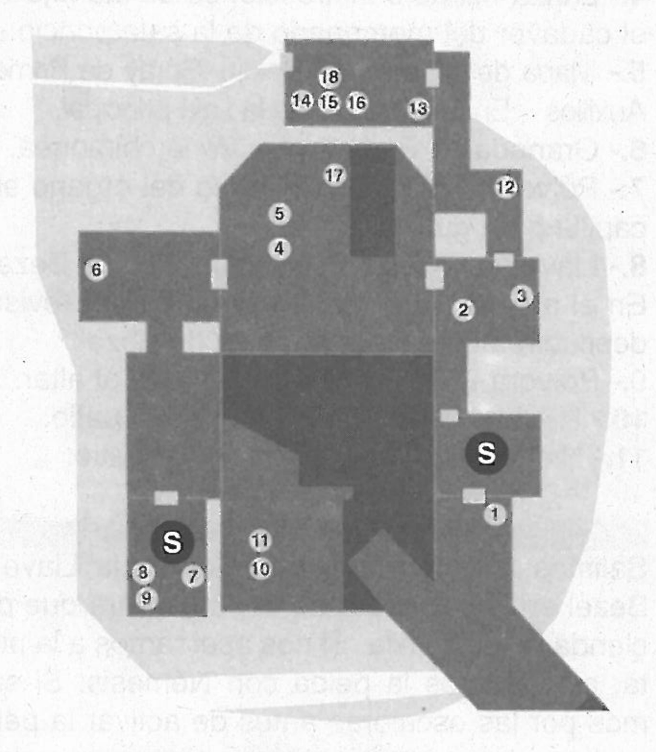
1.- Llave de la Torre del Reloj (Llave de Manivela) – Tras la imagen de la anciana que hay en la pared. Al revisarla, descubriremos que es la Llave de Manivela.
2.- Granadas Heladas – Otro regalo de Carlos.
3.- Postal de Arte y Cinta para Máquina de Escribir – En el pequeño escritorio con el cajón abierto.

TORRE DEL RELOJ 2º PISO



TORRE DEL RELOJ 3º PISO





TORRE DEL RELOJ 1º PISO

4.- Lanza-Minas e Instrucciones de Manejo – En el cadáver del mercenario de la sala principal.
5.- Mapa de la Torre del Reloj y Spray de Primeros Auxilios – En el escritorio de la sala principal.
6.- Granadas – En la repisa de la chimenea.
7.- Pólvora A (2) – En el banco del órgano en la capilla para guardar partida
8.- Llave de la Torre del Reloj (Llave de Bezel) – En el armario que hay junto al altar. Al revisarlo descubiremos que es la Llave de Bezel.
9.- Pólvora B (2) – En el suelo junto al altar.
10.- Hierba Verde (3) – Fuera, en el patio.
11.- Hierba Azul (2) – Fuera, en el patio.

TORRE DEL RELOJ 2ª PLANTA

Salimos a la terraza e insertamos la Llave de Bezel en la cerradura de la pared para que descienda la escalerilla. Si nos acercamos a la puerta, activaremos la pelea con Némesis. Si subimos por las escaleras antes de activar la pelea, podremos conseguir más objetos y guardar nuestro progreso en el piso de arriba.

1.- Hierba Roja (2) – en el extremo de la terraza.

TORRE DEL RELOJ 3ª PLANTA

Sala de Maquinaria

Un buen lugar para un cofre y una máquina de escribir. Así es como se resuelve el puzzle musi-

cal: El puzzle es aleatorio, así que tenemos que mover las clavijas por los seis agujeros asignados para cada letra. Hay que subirlas o bajarlas hasta que la música de la letra que estamos escogiendo suene afinada, y después pasamos a la siguiente letra y hacemos la misma operación. Al final, pulsamos Reproducir y, si lo hemos hecho correctamente todo debería ir bien, y el puzzle debería quedar resuelto. Combinamos la Llave de Manivela con la Cadena de Chronos para obtener la Llave de Chronos y nos preparamos para enfrentarnos a Némesis en la terraza, organizándonos bien con nuestras armas más potentes.

1.- Pólvora A (2) – en la estantería de la derecha, nada más entrar.
2.- Herramienta de Plata – en la estantería de la derecha, nada más entrar.
3.- Cinta para Máquina de Escribir – En la mesa de la máquina de escribir.
4.- Cadena de Chronos (Llave de Chronos cuando se combina con la Llave de Manivela) – Se consigue al resolver el puzzle musical de la caja de música.

TORRE DEL RELOJ 2ª PLANTA

Ahora nos encontramos con dos opciones en la terraza: "Usar la luz o Usar el cable". Tras el enfrentamiento, volvemos a la primera planta.

Usar la luz: Al elegir esta opción, Jill activará los focos, que cegarán a Némesis, haciendo que caiga por encima de la barandilla, hasta el suelo. No habrá que seguir luchando, lo que significa que no obtendremos ningún objeto especial.

Usar el cable: Al hacerlo, electrocutaremos a Némesis y soltará el objeto especial al quedar inconsciente, después despertará para seguir luchando. Habrá que derribarlo dos veces, así que la descarga no afectó mucho en lo que a sus puntos de daño se refiere. Tratamos de matarle la segunda vez para ver si conseguíamos otro objeto especial, pero no lo había, así que, en esta opción, lo mejor es coger el primer objeto y correr.



Electrocutar a Némesis sólo servirá para aturdirlo temporalmente, pero al menos conseguimos el objeto especial.

TORRE DEL RELOJ 1ª PLANTA

Usamos la Llave de Chronos en la puerta verde de la biblioteca y entramos en el pasillo infestado de arañas. El puzzle de los cuadros de la última sala se resuelve de la siguiente manera: Ponemos la Bola de Ámbar en la bandeja que hay bajo el cuadro de la "Diosa del Pasado", la Bola de Obsidiana en la bandeja de la "Diosa del Presente" y la Bola de Cristal en la bandeja de la "Diosa del Futuro". Antes de abandonar la zona, podemos comprobar que la campana del cuarto trasero es demasiado pesada para que Jill la pueda empujar. Volvemos a la tercera planta.

12.- Granadas – En el cadáver cubierto de telarañas de la esquina.
13.- Agenda del Mercenario – En la pareja muerta de la esquina de la sala del fondo.
14.- Bola de Cristal – En la última estatua de mujer (gris), a la derecha.
15.- Bola de Obsidiana – En la estatua marrón de mujer que está entre las otras dos.
16.- Bola de Ámbar – En la primera estatua de mujer, a la izquierda.
17.- Herramienta de Oro – Una vez resuelto el puzzle de los cuadros, veremos que tras el de la Diosa del Presente se ocultaba una caja fuerte en la que se encuentra esta herramienta.
18.- Munición de Lanza-Minas – Se encuentran en el cuarto trasero, en el borde de la mesa.

TORRE DEL RELOJ 3ª PLANTA

Hay combinar la Herramienta de Plata con la Herramienta de Oro para obtener la Herramienta de Chronos, que tiene suficientes dientes como para mover los engranajes del Artilugio muy bien decorado. Tras esto pasaremos al intento de rescate por helicóptero.

BATALLA CON NÉMESIS EN EL PATIO

Volvemos al patio a tiempo de ver cómo Némesis derriba el helicóptero. Inyectará veneno a Jill antes de poder hacer nada, y, por si fuera poco, irá equipado con su Lanza-Cohetes, así que no podemos dejar de movernos, esquivar y amagar, a la vez que usamos el Lanza-Minas, seguido de unos cuantos impactos del Lanza-Granadas. No hay que olvidar comprobar que todas las minas hayan detonado antes de recargar el arma o perderemos todas las minas que hayamos lanzado a Némesis y están realizando su cuenta atrás para explotar. Tendremos que usar algún objeto para restablecer la salud tras cada impacto directo del Lanza-Cohetes de Némesis, si es que nos queda alguno, claro. Cuando Némesis haya sufrido suficiente daño, se retirará hacia el incendio causado por el choque del tranvía. Jill se desmayará a causa del veneno y Carlos acudirá al rescate, pasando a ser entonces el personaje que llevamos.

MISIÓN DE CARLOS

Nuestro objetivo en el papel de Carlos es conseguir

que Jill se recupere. Las buenas noticias son que empezamos en el santuario de la capilla, y podremos guardar nuestro avance. Las malas noticias son que Carlos no podrá disponer de todos los objetos que ha conseguido Jill y ha ido guardando en el cofre. Ahora tenemos que volver a la sala donde se encontraba el puzzle de los cuadros de las diosas y mover la campana que resultaba demasiado pesada para que Jill la empujara. Una nueva puerta quedará al descubierto, por la que tendremos que meternos.

Parque

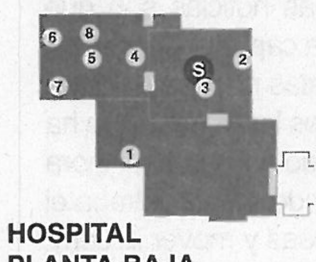
Por ahora las dos puertas del parque serán infranqueables, así que seguiremos hasta el Hospital para encontrar el suero con el que curar a Jill.

HOSPITAL PLANTA BAJA

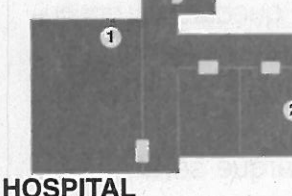
Tras matar o huir de los dos monstruos, recogemos todos los objetos de las dos salas siguientes y usamos la grabación de la voz del doctor para acceder al ascensor que se activa mediante un mecanismo de reconocimiento de voz.



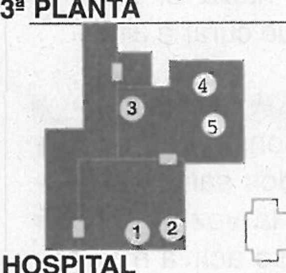
Usamos la grabadora con la cerradora con reconocimiento de voz para activar la puerta del ascensor.



HOSPITAL PLANTA BAJA



HOSPITAL 3ª PLANTA



HOSPITAL SOTANO

1.- Hierba Roja (2) - En el suelo de la sala de espera.

2.- Spray de Primeros Auxilios - En la estantería que hay cerca del cofre de la sala para guardar partida.

3.- Cinta para Máquina de Escribir - En la mesa, junto a la máquina de escribir.

4.- Hierba Azul - En la mesa, junto a la puerta.

5.- Diario del Director - En el suelo, junto al cadáver del médico.

6.- Mapa del Hospital - En el tablón de anuncios que hay tras el escritorio.

7.- Balas de Pistola - En la taquilla de la esquina, donde está la puerta abierta.

8.- Grabadora - En la esquina del escritorio.

HOSPITAL 3ª PLANTA

Subimos a la 3ª Planta y entramos en la Sala de Datos (la última puerta de la derecha), justo a tiempo de ver a nuestro oficial al mando matar a

uno de los nuestros. Entramos en la primera sala que encontremos por el siguiente pasillo y nos fijamos en la nota del doctor con el número "104" escrito en ella. Ahora entramos en la Enfermería que hay al final del pasillo y empujamos el carrito a la derecha de la puerta. Introducimos el número "104" en la cerradura de clave numérica de la caja fuerte de la pared y cogemos la Base para Vacuna. Volvemos a la Planta Baja para matar a los zombis del ascensor y guardar nuestra partida o seguimos hasta el sótano.

1.- Llave de la Enfermería y Foto D - En la mesa de la sala de atrás.

2.- Base para Vacuna - En la caja fuerte de la pared, tras introducir el código numérico encontrado en la nota del doctor.



Empujando el carrito hacia la esquina, quedará al descubierto una caja fuerte en la pared.

SÓTANO HOSPITAL

Lo primero que tenemos que hacer es activar el suministro eléctrico mediante el interruptor que hay junto a los Tanques de Cultivo. Usamos la Base

Media para activar el sintetizador. Este puzzle tiene una solución aleatoria, pero la idea consiste en usar distintas combinaciones de las tres palancas superiores y las dos inferiores para hacer que los dos juegos paralelos de luces de la izquierda se igualen en el centro. La combinación final suele ser una en la que casi todas las palancas estén en la posición contraria a las que tiene alrededor. Por ejemplo: Abajo, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba. Ahora podremos coger el Agente Vacuna. Combinamos el Agente Vacuna con la Base para Vacuna para conseguir la Vacuna final. Al salir, las dos criaturas que están en cultivo nos atacarán, y otras dos más en el hall. Tenemos que marcharnos del Hospital antes de que explote y llevar la vacuna a Jill.

1.- Balas de Pistola - Del armario de la esquina, cerca de las estanterías de atrás.
2.- Hierba Verde (2) - En el suelo, tras la estantería.
3.- Base Media - En la estantería de la parte posterior de la sala.
4.- Manual de Medicina - En el escritorio, cerca del puzzle.
5.- Agente Vacuna - Al completar el puzzle del Sintetizador.



Combinando el Agente Vacuna con la Base para Vacuna, conseguiremos la cura que necesita Jill.

TORRE DEL RELOJ 1ª PLANTA

Tenemos que cruzar lo más rápidamente posible la Torre del Reloj, evitando cualquier enfrentamiento, para llevar la vacuna a Jill. Némesis nos perseguirá desde la sala principal hasta la del piano y, obviamente, Carlos no dispone de los medios necesarios para acabar con él, así que no nos queda más remedio que correr hasta la capilla y darle la vacuna a Jill. Aunque tengamos munición infinita, no obtendremos ningun objeto especial de este Némesis. Ya de nuevo como Jill, cogemos la ganzúa y atravesamos corriendo la torre, huyendo de Némesis (a menos que dis-



Vaya, esta situación estaría mejor si se diera en mi apartamento.

pongamos de la salud y la munición para hacerle frente). Volvemos al Parque y abrimos la puerta que hay allí.

PARQUE

Cogemos la Llave del Parque de la sala para guardar partida y pasamos corriendo entre los zombis hasta la entrada del Parque de la derecha. Entramos por la puerta de la parte derecha del estanque, cogemos la Llave del Parque del mercenario muerto que hay en el sendero, y volvemos a la zona principal del Parque. Cogemos el sendero que hay al lado opuesto de donde se encuentra el puzzle de la fuente.

1.- Granadas - Al final de la mesa de la máquina de escribir.
2.- Llave del Parque - En Llavero de la parte posterior de la sala.
3.- Granadas - De la taquilla de la izquierda.
4.- Llave del Parque (Llave del Cementerio) y Órdenes de los Supervisores - En el mercenario muerto en el sendero.
5.- Balas de Magnum - En el segundo mercenario muerto del sendero.

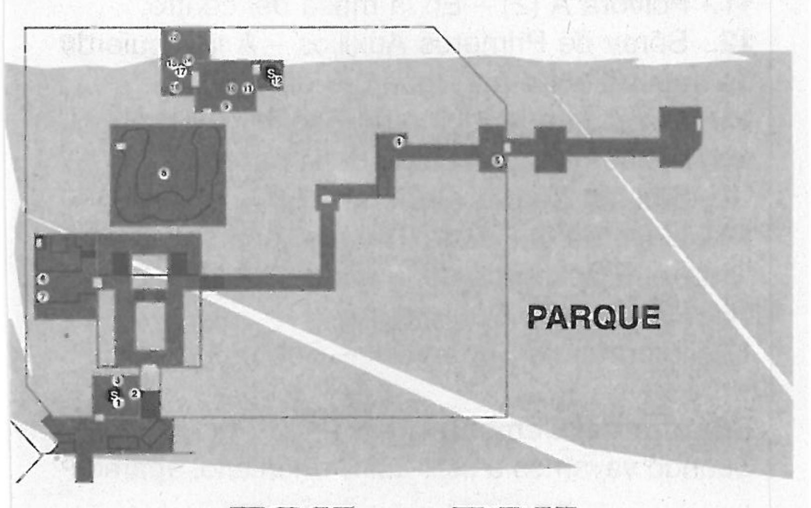
PUZZLE DE LA FUENTE

Para dejar el estanque sin agua, las dos ruedas dentadas negras deben estar colocadas en los

dos espacios superiores de la derecha, mientras los dos espacios inferiores deben quedar ocupados por las dos plateadas. Al llegar, nos podemos encontrar con dos situaciones de partida distintas para este puzzle, una con seis movimientos y otra con cinco movimientos, no hay forma de saber con seguridad cuál nos encontraremos, puesto que se decide de forma aleatoria.

Los números se refieren al espacio, no a la rueda dentada, de modo que pulsando sobre los espacios numéricos el puzzle quedará resuelto.

Ahora tenemos que cruzar rápidamente las alcantarillas (a las que se entra desde la fuente) y subir por la escalerilla para acceder al Cementerio.

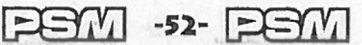


6.- Hierba Verde (3) – Al otro lado del agua desde los controles del puzzle de la fuente.
7.- Hierba Azul (2) – Al otro lado del agua desde los controles del puzzle de la fuente.

Cementerio
Entramos en la caseta del guarda usando la Llave del Cementerio. Usamos el mechero, y después la barra de hierro en la chimenea. Entramos en la sala a la que se accede a través de la chimenea, cogemos los objetos que hay allí y volvemos a la zona del sendero para abrir la puerta negra.

8.- Hierba Roja (2) – Al fondo del cementerio.
9.-Barra de Hierro – En el armario para herramientas.
10.- Pólvora B (2) – En la mesa del centro.
11.- Pólvora A (2) – En la mesa del centro.
12.- Spray de Primeros Auxilios – A la izquierda de nuestro cofre para guardar objetos.
13.- Cinta para Máquina de Escribir – En el bolsillo del abrigo que cuelga de la pared.
14.- Fax del Cuartel General – En la pizarra.
15.- Llave de la Puerta Trasera (una vez examinada) – En el borde de la mesa.
16.- Granadas – Del armero.
17.- Informe del Supervisor – Sobre la mesa.

Criatura del Cementerio
Cuando vayamos a salir del Cementerio, aparece-



rá una especie de gusano gigante (similar al que nos encontramos en las alcantarillas de Longdale), que tendremos que eliminar. Este monstruo tiene la ventaja de que se mueve relativamente despacio, con lo que podemos dispararle unas cuantas veces, movernos rápidamente fuera de su alcance, y seguir disparando. La bestia sólo aguantará entre 15 y 17 ataques del Lanza-Granadas. Cuando acabemos con él, tenemos que volver a salir por la puerta, cruzar corriendo las alcantarillas y salir por la fuente. Después hay que llegar hasta el final del sendero del parque, usar la Llave de la Puerta Trasera en la puerta cerrada con cadenas y cruzar esta puerta cuando la abramos. Al cruzar el puente que lleva a la Fábrica Muerta, nos volveremos a encontrar, una vez más, con Némesis.

ESTRATEGIA DE NÉMESIS
SELECCIÓN Nº7

Al cruzar el puente, nada más salir del Parque, Némesis aparecerá atravesando las planchas del suelo del puente colgante con sus tentáculos venenosos. Las opciones que se nos presentarán serán "Empujarle o Saltar". Ambas nos permitirán evitar un nuevo enfrentamiento con Némesis.

Empujarle: Cuando se elige esta opción, Jill correrá hacia Némesis, empujándole fuera del puente colgante y cayendo hasta el suelo, con lo que se acabará la pelea. Seguimos nuestro

camino hacia la Fábrica Muerta. Por este camino no tendremos más opción que empezar en la Fábrica en el primer nivel, que es la selección que hemos hecho para la siguiente parte de la estrategia.

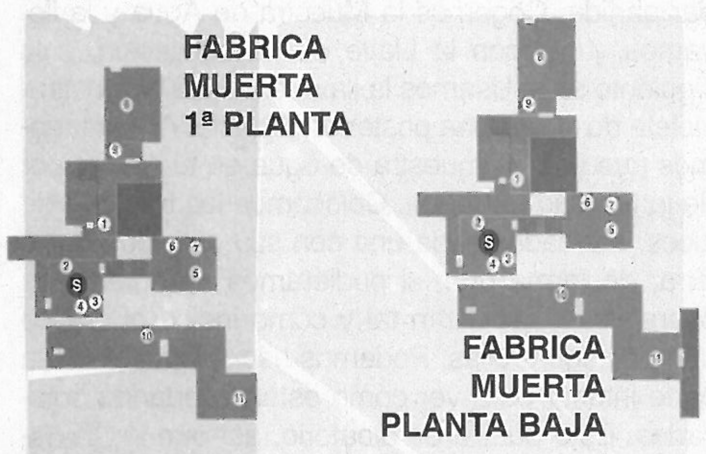
Saltar: Escoger esta opción permitirá a Jill escapar saltando a la zona que queda debajo del puente. Una vez abajo, tenemos que alejarnos de la cámara y subir por la pequeña cascada hasta el túnel de drenaje, y también por la siguiente escalerilla. Una vez nos encontremos en el túnel de la izquierda en la siguiente zona de alcantarillado, nos encontraremos en la planta baja de la Fábrica Muerta.

FÁBRICA MUERTA 1ª PLANTA

Tras hablar con Carlos, entramos en la sala posterior, en la que encontraremos un ascensor, que necesita algún tipo de tarjeta, y el puzzle de los conductos de vapor. El puzzle es bastante sencillo. No tenemos más que ir a la parte derecha de la zona central, pulsando cada interruptor, hasta que lleguemos a los últimos dos chorros de vapor. Entonces tenemos que retroceder y pulsar los dos interruptores de la izquierda junto al ascensor. Volvemos y damos la corriente del sis-

tema de seguridad. Usamos la Llave de la Instalación en la primera puerta de la izquierda, fuera de la sala para guardar partida. Cogemos los objetos y usamos el ascensor para ir a la Planta Baja.

1.- Llave de la Instalación – En la estantería de la sala de guardar partida.
2.- Spray de Primeros Auxilios – Junto al cofre.



3.- Diario del Jefe – Junto a la Máquina de Escribir.
4.- Hierba Azul (2) – En el suelo, junto a la taquilla.
5.- Mapa de la Fábrica Muerta – En la pared, nada más entrar por la puerta.
6.- Disco de Sistema – En la consola que hay en mitad de la habitación.

7.- Hierba Verde (3) – Cerca de las barandillas metálicas.

FÁBRICA MUERTA PLANTA BAJA

Nada más bajar del ascensor, nos atacarán tres criaturas muy feroces (aleatorio). Tendremos que usar todos los medios a nuestro alcance para acabar con ellos. Cruzamos la puerta y la siguiente zona de alcantarillas hasta llegar a la sala de guardar partida. Cogemos la Muestra de Agua y la llevamos, junto con la Llave de la Instalación, a la siguiente sala. Usamos la llave en la máquina ultravioleta de la esquina posterior derecha. Ahora tenemos que usar la muestra de agua en el Analizador de la Calidad del Agua. Colocamos las tres filas de luces, marcadas cada una con su correspondiente letra, de forma que, si pudiéramos apilarlas unas sobre otras, quedaran tal y como indica el gráfico que hay sobre ellas. Podemos usar el gráfico de la parte inferior para ver cómo están quedando colocadas. Este puzzle es aleatorio, así que no podemos dar ningún tipo de secuencia que permita resolverlo de un tirón. Así se abrirá la cerradura de la puerta de la primera planta.

1.- Cartuchos de Escopeta (2) – A la derecha de los controles de polución.
2.- Cinta para Máquina de Escribir – Junto a la máquina de escribir.

3.- Muestra de Agua – En la parte posterior de la sala para guardar partida.

4.- Manual de Seguridad – En el escritorio de la esquina.

5.- Spray de Primeros Auxilios – En el pequeño tabique divisorio.

6.- Pólvora B (3) – Sobre la mesa.

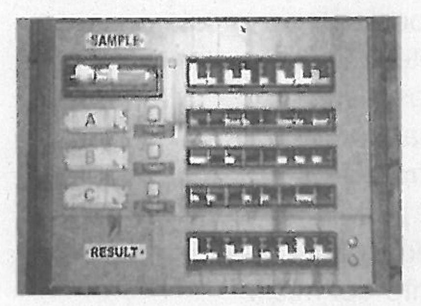
7.-.Pólvora A (3) – En el pequeño tabique divisorio.

8.- Granadas (2) – Usando la Tarjeta Llave en el ascensor de la primera planta llegaremos a la habitación en la que se encuentran.

9.- Lanza-Cohetes – Usando la Tarjeta Llave en el ascensor de la segunda planta llegaremos a la habitación en la que se encuentra, aunque todavía tendremos que usar la Llave de la Instalación para abrir la taquilla.

FÁBRICA MUERTA 2ª PLANTA

Volvemos a la puerta que hay cerca del ascensor, que antes estaba cerrada, y entramos en la siguiente sala. Nikolai empezará a dispararnos, hasta que Némesis cae sobre el y le mata.



Hay que colocar las luces de forma que, al apilarlas, queden igual que en el gráfico superior.

BATALLA FINAL CON NÉMESIS

Usamos el Disco de Sistema en la cerradura de la izquierda de la puerta y entramos. Dentro, tendremos que derrotar a Némesis, para lo que tendremos un límite de tiempo. Una forma más o menos sencilla de hacerlo consiste en disparar a las palancas de los conductos de ácido de la sala y atraerle hasta el ácido, teniendo mucho cuidado de que no nos alcance a nosotros. De esta forma se disolverán los tentáculos de su cuerpo y le causaremos graves daños.

Tras matar a Némesis, caerá una Tarjeta Llave de la bata de laboratorio del cadáver del doctor que hay en la parte posterior de la sala. La usaremos para abrir la puerta y huir. Nos vamos con la tarjeta a la primera planta y entramos en la sala que hay tras la que nos permite guardar la partida en la que resolvimos el puzzle de vapor. Usamos la Tarjeta Llave en el ascensor para dirigirnos a la armería de la planta baja y abastecernos bien de munición. Usamos la Llave de las Instalaciones en la taquilla de la parte posterior de la sala para conseguir el Lanza-Cohetes. En la sala para guardar partida, nos equipamos bien para la última batalla y nos dirigimos a la sala en la que hace falta una Tarjeta Llave para entrar. Dentro, al tratar de bajar por las escaleras, las puertas se cerrarán, aislándonos del resto de la fábrica y comenzará la cuenta atrás del lanzamiento del misil.



Tendremos que atraer al pesado de Némesis hacia los conductos y disparar a las palancas para que chorreen ácido sobre el monstruo.

10.- Tarjeta Llave – En el cadáver del doctor tras derrotar a Némesis.
11.- Hierba Verde (2) – En el pasillo, cerca de la puerta.
12.- Balas de Magnum – En la taquilla, cerca de la puerta.

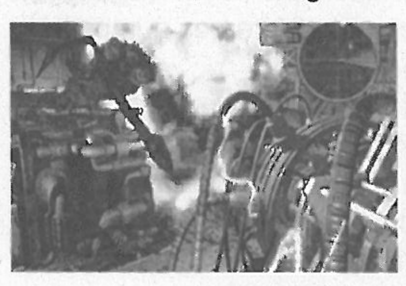
FÁBRICA MUERTA PLANTA BAJA

Recorremos el pasillo, cogiendo más munición de las estanterías, y nos dirigimos al exterior, cruzando las puertas dobles. Aquí es donde tendrá lugar la batalla final con el Némesis mutado. Para empezar, nos dirigiremos al ordenador que hay junto al gran Cañón Láser y lo activaremos. Veremos que no hay suficiente energía para activarlo.

Se nos mostrarán las tres enormes baterías móviles. Tendremos que ir hasta cada una de ellas, por orden numérico, y empujarlas para meterlas en su hueco, de modo que el Cañón Láser consiga la energía que necesita para activar-

se y pueda ayudarnos a destruir al monstruo final. Lo que tenemos que hacer es atraerlo para que se coloque delante del cañón en el momento en que éste dispara. Eso no significa que no debamos vaciar todo nuestro arsenal contra la bestia. Hay que dispararle a la mínima oportunidad que tengamos, aunque conseguir colocar las baterías en posición debería ser nuestra principal prioridad.

El jefe se activará y mutará a una bestia aún más grande y feroz al meter la primera batería, así que tenemos que movernos con rapidez y teniendo en cuenta en todo momento que disponemos de tiempo limitado. Para conseguir que la criatura se ponga a tiro del cañón, tenemos que quedarnos en la esquina cercana a la puerta que queda frente a la que usamos para entrar. Si se acerca demasiado, y queda fuera del alcance del cañón, tendremos que correr hasta la primera puerta para hacer que se aleje un poco, y después volver corriendo a la segunda. Conviene usar primero el Lanza-Cohetes, y pasar después al Lanza-Granadas. Una vez superada la bestia, nos dirigiremos a la salida, con lo que



Tenemos que conseguir que el monstruo esté colocado delante del cañón láser en el momento en que éste dispare.

se activará la última selección del juego...

10.- Cartuchos de Escopeta (2) – En la estantería, a la izquierda de la puerta.

11.- Fotos Clasificadas – En el suelo, cerca de los cadáveres.

ESTRATEGIA DEL JEFE FINAL: SELECCIÓN Nº8

"Exterminar al monstruo o Ignorarlo y evacuar". Éstas son las dos opciones de las que disponemos al final del juego. No creemos que haga falta decir cuál escogimos nosotros. Está claro, ¿no? Que quiere leña, ¡Pues toma leña!

Exterminar al monstruo: Es una gran selección, porque no tenemos que hacer nada más que sentarnos, relajarnos y disfrutar de la escena, viendo cómo Jill se cobra al fin su venganza a lo grande. Casi puede sentirse su rabia y frustración. Tras liquidar al monstruo, tenemos que salir por la misma puerta por la que tratamos de salir antes y coger el ascensor que nos lleva hasta Carlos y el helicóptero de rescate. Veremos cómo el misil nuclear enviado por el gobierno destruye Racoon City. Elegir esta opción nos permitirá acceder al juego extra "Los Mercenarios" y los textos que sirven de "Epílogo" all juego.

Ignorarlo y evacuar: Esta selección permite a los gallinas correr a refugiarse en la seguridad del helicóptero. También permite acceder al juego extra y se llega al mismo final, pero suponemos que acabará afectando a la puntuación final.

Y AHORA ¿QUÉ?

¡Qué juego más alucinante! Nuestra puntuación final determinará qué secretos conseguiremos. Más adelante hay una lista de los secretos que hemos logrado descubrir las primeras veces que nos lo terminamos. Y la cosa no acaba aquí. Todavía podremos divertirnos con el juego extra "Los Mercenarios". Es muy divertido y constituye un reto completamente nuevo y diferente, más cercano a un tipo arcade.

Los Mercenarios

Tenemos que elegir uno de los tres mercenarios del juego y correr desde el Tranvía hasta la primera sala para guardar partida del Almacén, para evitar que explote la bomba que llevamos implantada en el cuerpo. Cada personaje tiene su propia estrategia, que depende de las armas y municiones que lleva cada uno, y de sus posibilidades de curación. Cuanto mejor vaya de armas, peor irá de curaciones, y viceversa. Tendremos que revisar el mapa y buscar el camino más rápido posible. Cada vez que

esquivamos o matamos a algún bicho, obtenemos unos segundos de bonificación a los dos minutos con los que empezamos. Sabemos que si logramos terminarlo con cinco minutos extra, obtenemos alrededor de $800. Podemos jugar una y otra vez para reunir suficiente dinero para comprar las diferentes bonificaciones disponibles, que van desde los $2.000 para conseguir munición infinita para la ametralladora, hasta los $9.999 que cuesta conseguir munición infinita para todas las armas del juego. Aconsejamos ahorrar hasta conseguir la munición infinita para todo y entonces volver a empezar RE3 a ver qué puntuación se puede conseguir ahora, sin dejar títere con cabeza. Conviene matar a Némesis en cada encuentro. Eso debería servir para mejorar la puntuación. Nota: Las armas con mejoras de munición pueden mejorarse con varios tipos de munición cuando tratamos de cargar el arma infinita con una mejora de munición.



El juego de los Mercenarios mola. Sólo nos llevará unos minutos terminarlo, pero jugaremos durante días.

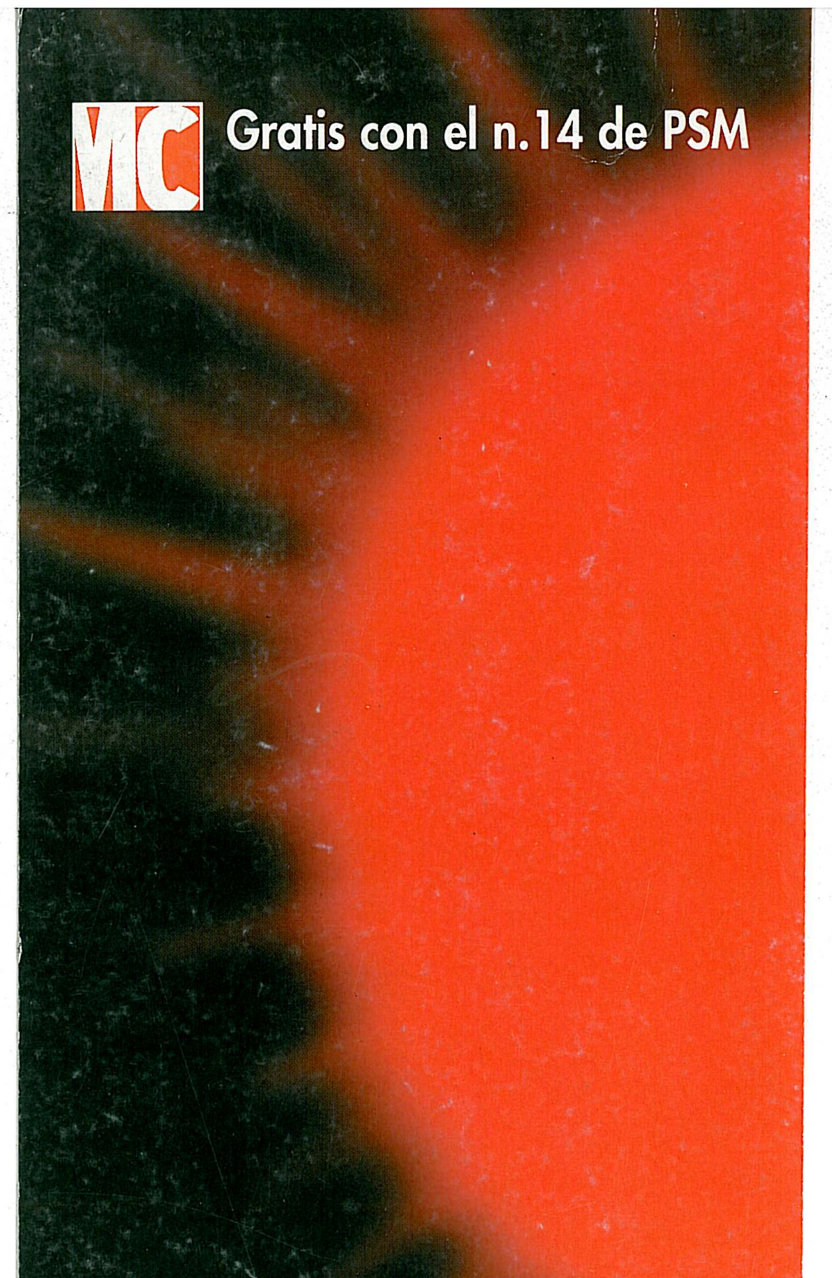
LLAVE DE LA BOUTIQUE

Si conseguimos al menos una calificación de "E", obtendremos la Llave de la Boutique que, obviamente, nos permitirá abrir la puerta de la Boutique de las afueras de la ciudad, a la que podremos llevar a Jill para que se cambie de ropa. El número de puertas con trajes que podrá probarse dependerán de la calificación obtenida. Hay un total de cinco. La llave aparecerá en el primer cofre de la sala para guardar partida del almacén.

EPÍLOGO

Cada vez que nos terminamos el juego usando las partidas guardadas anteriores, conseguiremos otro texto de historia en el menú de Epílogo. Hay ocho historias en total por descubrir, lo que supone que, para conseguirlas todas, hay que terminarse el juego nada menos que ocho veces. Estos textos nos permitirán rellenar muchos huecos de la historia global de la saga de Resident Evil, una vez los hayamos conseguido todos.

¡Que lo disfruteis!
Tio David


MC
Gratis con el n.14 de PSM